

Attentional bias in excessive Internet gamers:
Experimental investigations using an addiction Stroop and a
visual probe.

过度网络游戏玩家的注意偏向：使用成瘾Stroop和视觉探测的实验研究

Author: Franziska Jeromin


Journal: Journal of Behavioral Addictions(2Q)

IF=5.143

导师：

汇报人：

Jeromin, F., Neyenhuis, N., Benedickt, L.M., Meister, J., & Barke, A. (2016). Attentional bias in excessive internet gamers: experimental using an addiction stroop and a visual probe. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 32 - 40. doi: 10.1556/2006.5.2016.012.



目录 / CONTENTS

01 摘要

02 引言

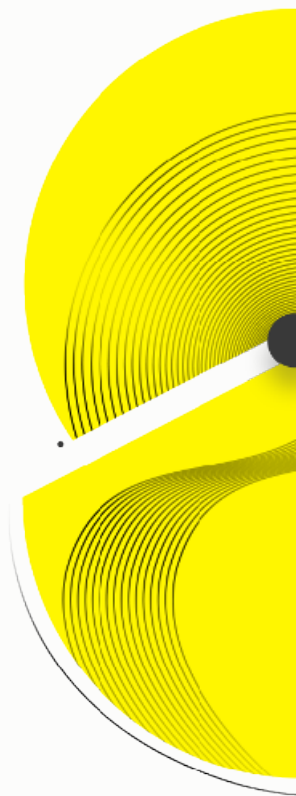
03 方法

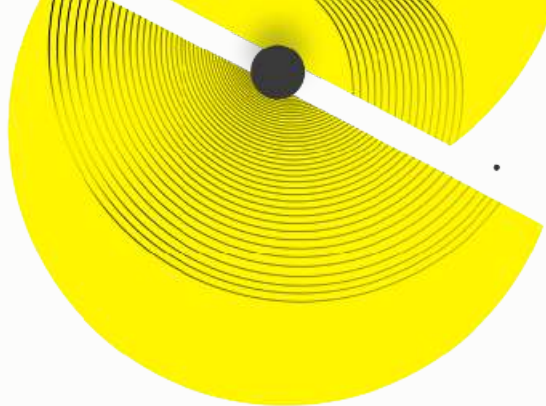
04 结果

05 讨论

06 结论

07 思考





PART
01

摘要

Abstrac
t



背景

目的

方法

结果

结论

1、被《精神疾病诊断和统计手册》收录；
2、两类人群表现出注意偏向。

探究是否过度游戏玩家也对成瘾相关线索表现出注意偏向。

Addiction Stroop & Visual probe：对比成瘾和未成瘾游戏玩家对相关和中性刺激的反应时间；

Addiction Stroop:
Interaction: group \times word
Visual probe: 游戏成瘾者总体反应更快，但没有发现显著的效应。

过度游戏玩家对相关线索的注意偏向在成瘾stroop任务中得到验证，但在视觉探索任务中没有得到验证。



PART

02

引言

Introudicti

o n



初步介绍

与社会心理的孤独、失眠等现象有关

数据分析

- 世界范围内有6.71亿游戏玩家
- MMORPGs收入占全世界游戏收入的四分之一
- WoW魔兽世界

国家重视

被列入《精神障碍诊断和统计手册》（第五版）

注意偏向介绍

- 表现为对成瘾相关刺激的注意的增加
- 已被四项研究证明，**有一项研究未证明**

1

2

3

4

机制介绍

- 当前关注点理论
- 经典条件作用理论

两种范式介绍

- Addiction stroop: 测量方法, 机制
- Visual probe: 测量方法、机制

之前研究

- 仅涉及与游戏直接相关的刺激材料
- 结果不一
- 研究目的: 探究过度游戏玩家是否会对除与游戏直接相关的刺激之外的电脑相关刺激表现出注意偏向

假设

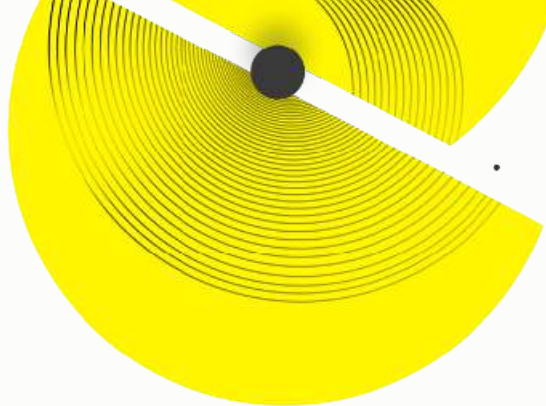
- 在成瘾stroop任务中, 过度游戏玩家会表现出注意偏向, 即与中性文字相比对电脑相关的文字反应更慢
- 在视觉探测任务中, 会表现出注意偏向, 即相对于中性图片刺激对电脑相关刺激图片位置的目标反应更快

5

6

7

8



PART

03

方法

Methods



被试

样本量 : G*Power

群体 : 葛根廷大学学生

Gamers : CIUS-WoW得分
不低于25分 (21名)

Non-gamers : 不玩任何游
戏 (30名)

条件 : 色觉视力正常

刺激

类别 : 电脑相关刺激、中性刺
激

呈现 : 17-inch电脑屏幕 , 距
离被试62cm

次序 : 在被试间平衡

编程 : Presentation (version
14.8)

实验设计

Addition Stroop : 2×2 混合设计

组内变量 : word type (computer-
related/neutral)

组间变量 : group (Gamers/Non-gamers)

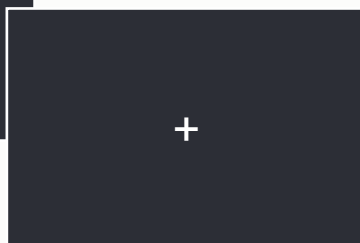
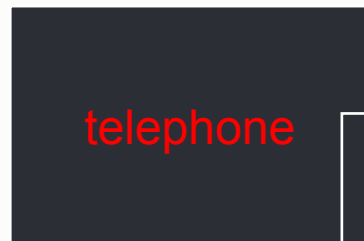
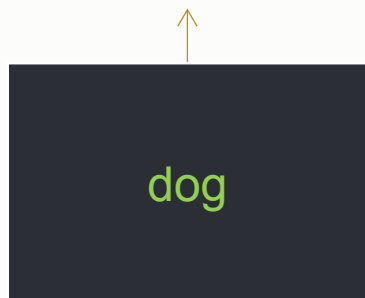
Visual Probe : $2 \times 2 \times 2$ 混合设计

组内变量 : picture type (computer-
related/neutral) , SOA (150ms/450ms)

组间变量 : group (gamers/non-gamers)

Addiction Stroop 实验程序

使用动物单词练习40个试次
10个单词，每个颜色一种



被试按电脑键盘进行反应



1000ms

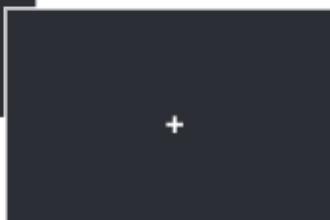
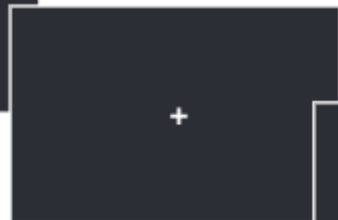
中性词：20个
电脑相关词：20个
四种颜色：红、黄、绿、蓝
在每个试次中随机呈现
2个block，每个block160个试次

上一个单词呈现
被试按键选择之后

上一个单词呈现1000ms自动呈现

Visual Probe 实验程序

用动物图片
练习200个试
次



SOA : 150/450

评估向相关刺激的初始转移时间

评估脱离刺激的困难

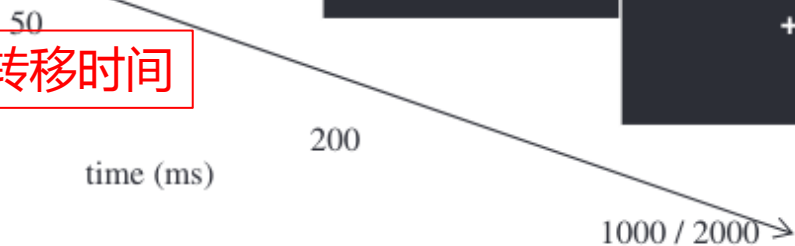
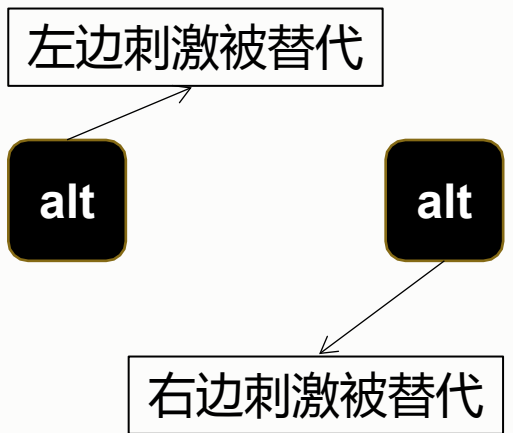


Figure 1. Sequence of one trial in the visual probe. A computer-related picture and a neutral picture appeared for 150 or 450 ms (short or long stimulus onset asynchronies), followed by a blank screen for 50 ms, a yellow square (here depicted in white) on the right or left side for 200 ms, and a blank screen for 1000 or 2000 ms (inter-trial interval). In trials with a short stimulus onset asynchrony, the blank screen was presented afterwards for 300 ms so that each trial lasted 1700 or 2700 ms

中性图片：10张
电脑相关图片：10张
颜色：黑白相间
大小：300×300像素
呈现：各一张在+号左右
2个block，每个block100个试次



数据分析

设备

statistica (version 10)

SPSS(version 22)

检验方法

年龄的差异：独立样本t检验

性别分布：卡方检验

Addiction Stroop：2×2混合设计方差分析

Visual Probe:2×2×2混合设计方差分析

所有方差分析的显著效应：使用LSD使用事后检验

显著性值为 $p < 0.05$



PART

04

结果

Result

s



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：
<https://d.book118.com/916002104022010215>